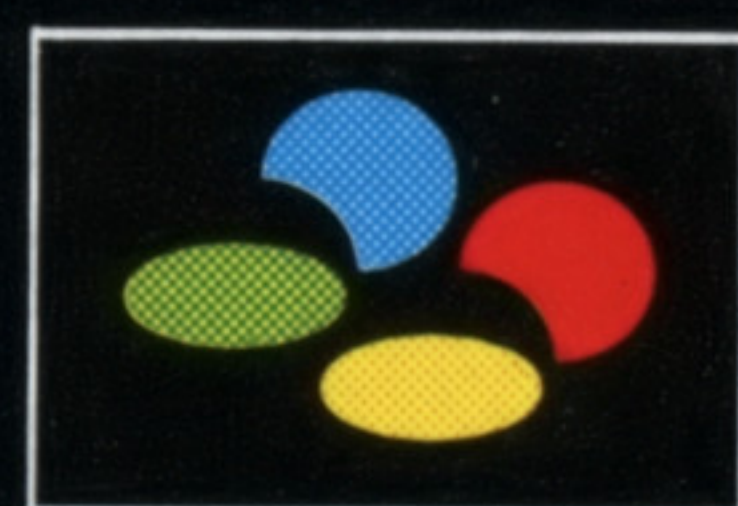
スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-ALJJ-JPN

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

Leading Jockey 2

リーディング ジョッキー 2

カロッツェリアジャパン

■ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト『リーディングジョッキー2』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上で、正しい方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

⚠警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害を認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

C O N T E N T S

目次

コントローラーの使用方法

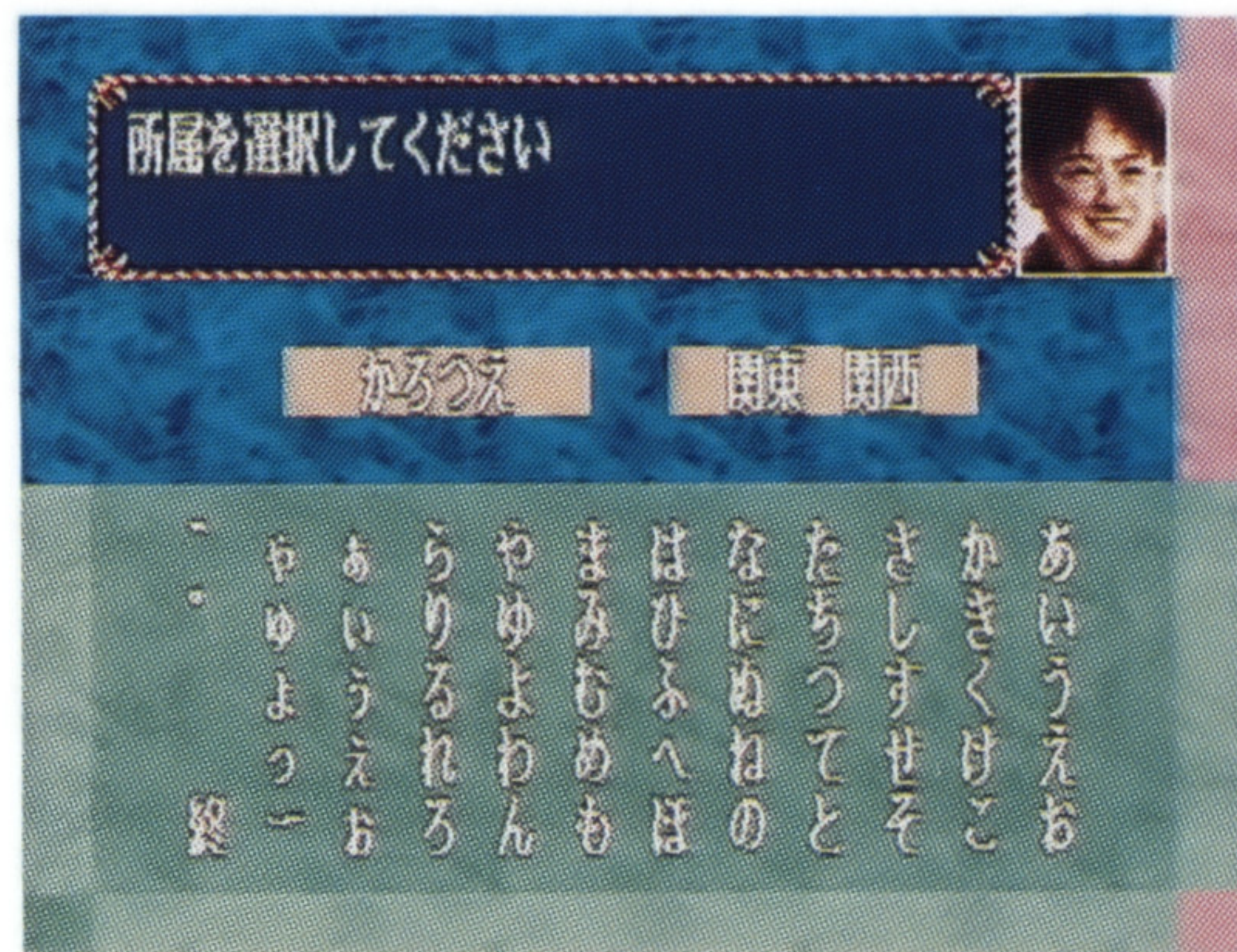
十字ボタン:	カーソルの移動をします。 競争馬の向きを変えます。
Aボタン:	コマンドを決定します。 ムチを使用し、馬のスピードを上げる。
Bボタン:	コマンドのキャンセルをします。 前の画面へ戻ります。 手綱を使用し、馬のスピードをコントロールする。
L/Rボタン:	情報画面の時に過去のレース結果を上下にスクロールさせる。 全体画面を左右にスクロールさせることができます。
スタートボタン:	レース中にポーズ(ゲームの一時停止)をします。
セレクトボタン:	登録画面で開催地(関東、関西)の切り替えをします。 X/Yボタン・・・・・・このゲームでは使用しません。 ※調教中はレース時と同じ操作になります。

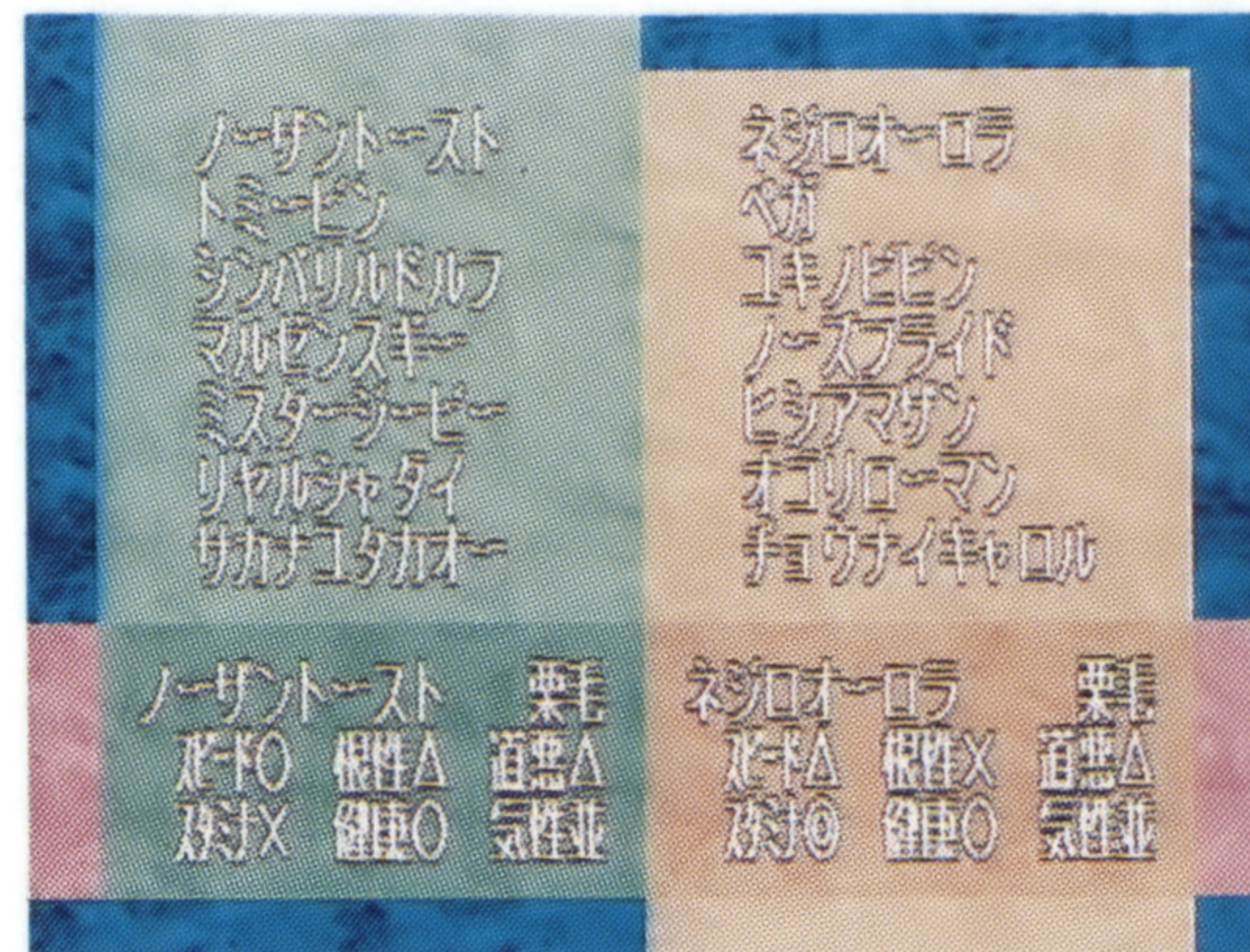
ゲームスタート

●ゲームの開始

スーパーファミコン本体に『リーディングジョッキー2』のカセットを差しこんで下さい。電源を入れてボタンを押すと「ゲームスタート」「ブリーダーズカップ」と表示されます。最初から始める時や、新しくやり直す時は「ゲームスタート」を選んだ後に「さいしょから」に、前回からの続きをする場合は「つづきから」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定をして下さい。バックアップデータがない時は、「つづきから」はできません。

●騎手名（プレイヤー名）を登録する

4文字以内で名前をつけます。十字ボタンで文字を選びAボタンで入力して下さい。入力が終了したら、「おわる」を選択してAボタンで決定、次の画面へ移ります。

●所属地を決める

騎手名を登録した後に関東に所属するか関西に所属するかを決定して下さい。

●種馬、肌馬を選択する

左側が種馬(父馬)、右側が肌馬(母馬)です。カーソルを移動させてAボタンで選び、父馬と母馬を選択するとコメントが表示され「決定／やめる」と表示されるのでどちらかを選択して下さい。

●種牡馬／繁殖牝馬の能力値;

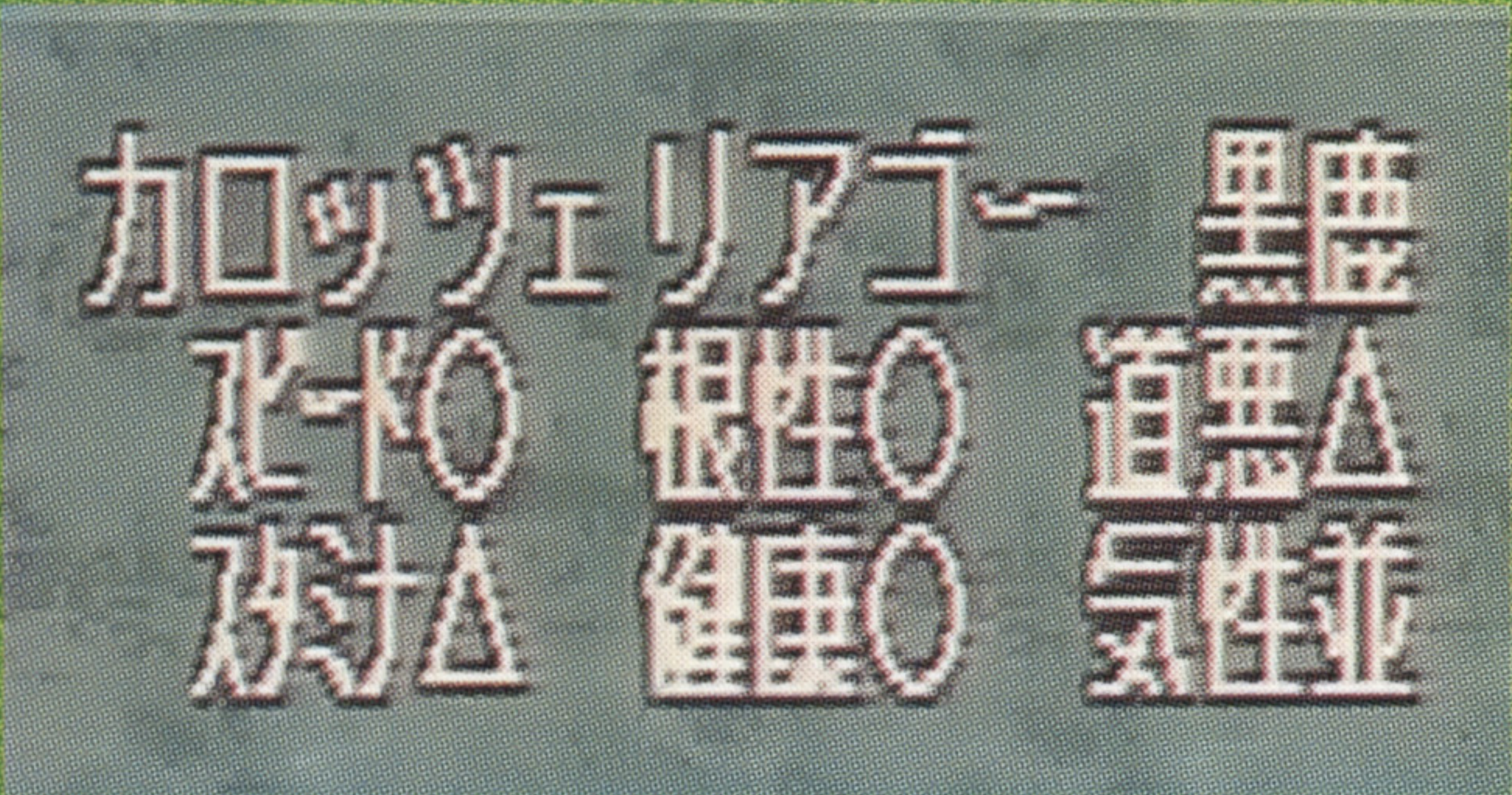
評価

◎…とても良い

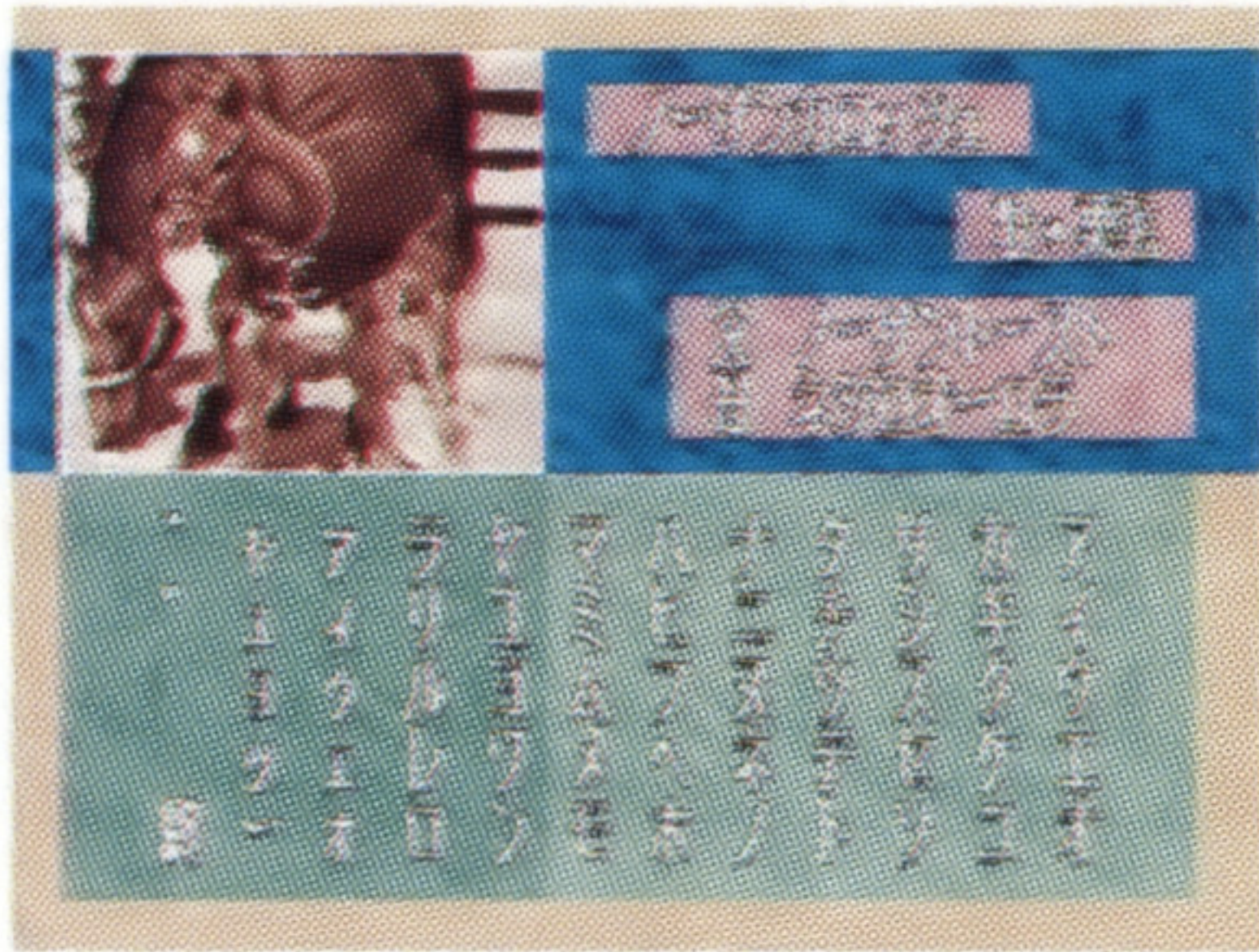
○…良い

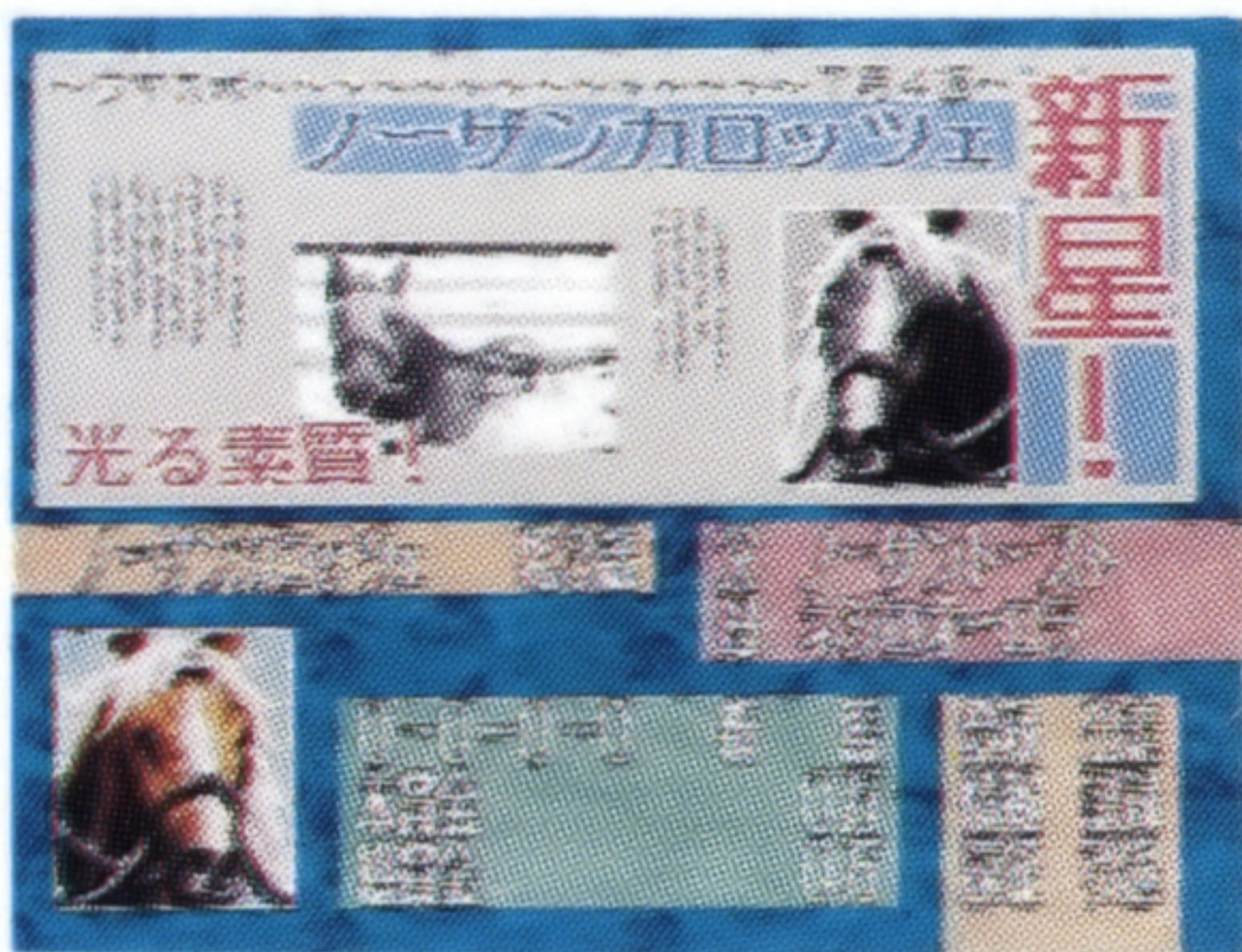
△…あまり良くない

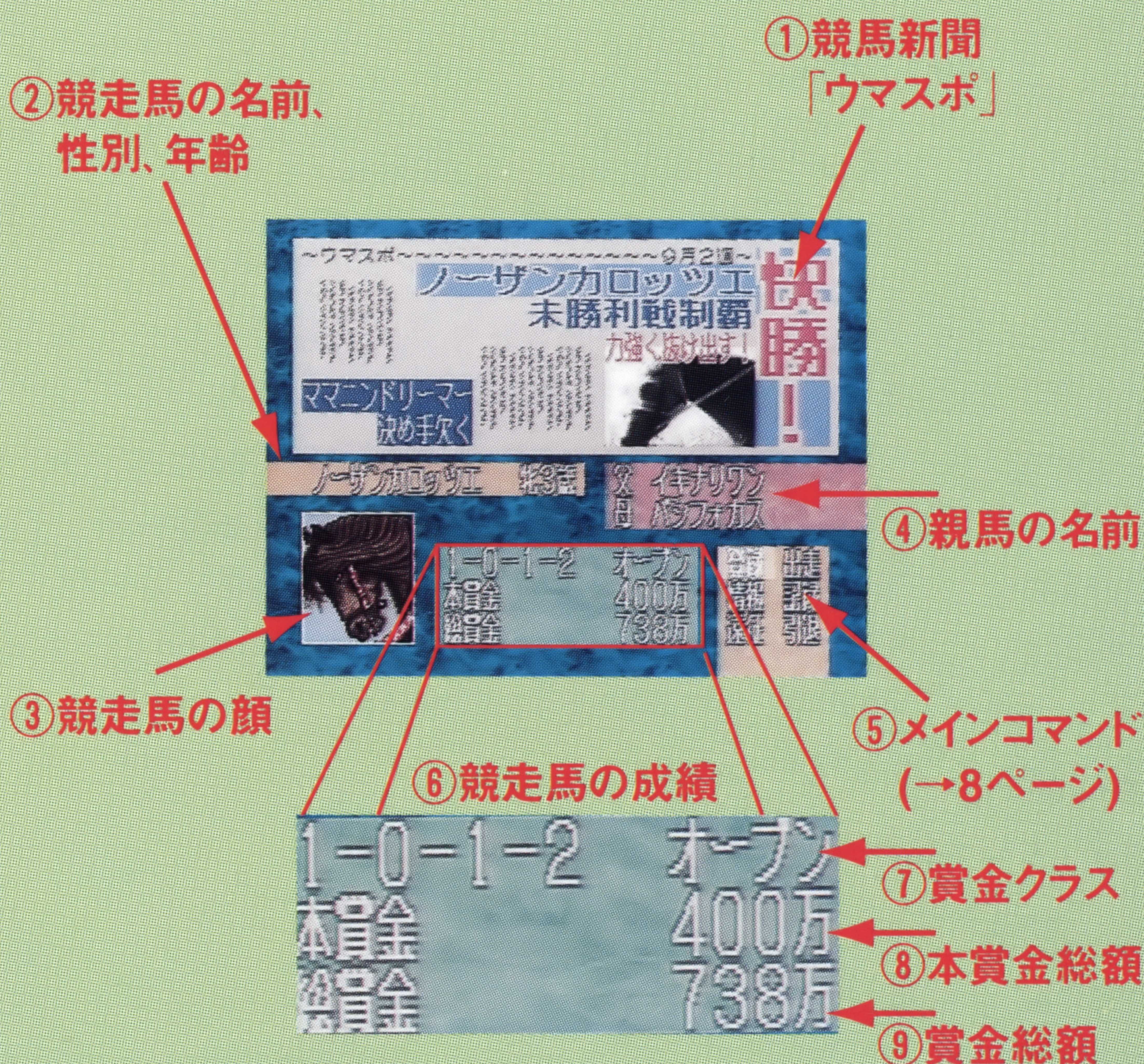
×…良くない

カロッツェリアゴー　黒鹿
スピード○　根性○　道悪△
スタミナ△　健康○　気性並

「スピード」	スピードの速さを表します。 この能力が高いほど速く走ることができます。
「根性」	勝負根性を表します。 この能力が高いほどスタミナが切れたときのペナルティが少なくすみます。
「道悪」	馬場状態の悪いときの得意、不得意を表します。 この能力が高いほど馬場状態が馬に及ぼす影響が少なくすみます。
「スタミナ」	体力を表します。 この能力が高いほど長時間の走行や加速をすることができます。
「健康」	体の丈夫さを表します。 この能力が高いほどケガをする確率が少なくなります。
「気性」	馬の扱いやすさを激・並・穏で表します。 折り合いのつけやすさも扱いやすさに準じます。

●競争馬に名前をつける

2〜9文字の間で名前をつけて下さい。
ここまでで登録が終わり、競走馬の3歳4月からゲームが開始されます。

●馬の成長について

競走馬は、調教したりレースに出走することで徐々に成長していきます。しかし、調教の仕方や、出走させるレースの距離、そしてレースの仕方によって成長の仕方が違いますので、プレイヤー次第で能力を引き上げることが可能なのです。

メイン画面の説明

競馬新聞「ウマスポ」…自分の競走馬が出走するレースの前評判と結果を掲載してくれます。

本賞金総額	本賞金総額…この賞金がクラス分けの基本となり、優勝したときの賞金のみが加算されたものです。ただし、重賞は2着のときも加算されます。
賞金総額	賞金総額…1着〜5着までの賞金を全て足した金額です。

メインコマンドについて

●『登録』

レースの登録・レースの登録変更をします。

①レース内容表示

十字ボタンでカーソルを動かし、出走させるレースに合わせてAボタンを押すことでレースに出走登録することができます。

文字が黒くなっているレースは制限にひっかかるので出走はできません。また、文字が黄色の場合は格上挑戦となりますが、出走することはできます。

出走登録した状態でもう一度『登録』を選ぶと、出走登録を取り消します。

※レースの開催日は、第1週　第4週までの週単位になっています。

●『出走』

登録したレースに出走します。(→11ページ)

●『情報』

戦歴データを表示します。もう一度押すと成績データを表示します。

(1)戦歴データ

過去のレースの細かい情報を知ることができます。

月週	レース名	人	着	開催	距離	状	タイム	斤	通過順
8.1	新馬戦	5	4	小倉	1200	稍	1.09.5	53	⑦⑥⑤
8.3	新馬戦	3	3	小倉	1000	良	.56.8	53	⑥④②
8.4	新馬戦	7	6	中山	1200	稍	1.09.4	53	④⑦⑦
9.2	未勝利戦	3	1	中山	1200	稍	1.09.2	53	①①①

※通過順(道中の位置)について

通過順位が(4)(2)(1)となっていた場合、(4)は2コーナーと3コーナーの中間での順位、(2)は3コーナーの時の順位、(1)は4コーナーでの順位となります。

尚、長距離レースで、コースを2周する場合には、最後の1周の通過順が表示されます。

(2)成績データ

過去のレースの総合的な情報を知ることができます。

A)距離別成績
短距離(1600m以下)、中距離(1700m～2300m)、長距離(2400m以上)、重馬場(馬場が重か不良)の4種類レースの成績表です。

(C)連対脚質
1着か2着になったときの道中位置をカウントしたものです。

(B)競馬場別成績
中山、東京、京都、阪神の各競馬場での成績表です。

この(A)(B)(C)を総合すると自分競走馬の距離特性、競馬場との相性、脚質特性がわかるようになっています。

●『記録』

獲得賞金ランキングが表示されます。また、獲得賞金ランキングの画面で十字ボタンで選んだ競馬場のコースレコードを見ることができます。

獲得賞金ランキング

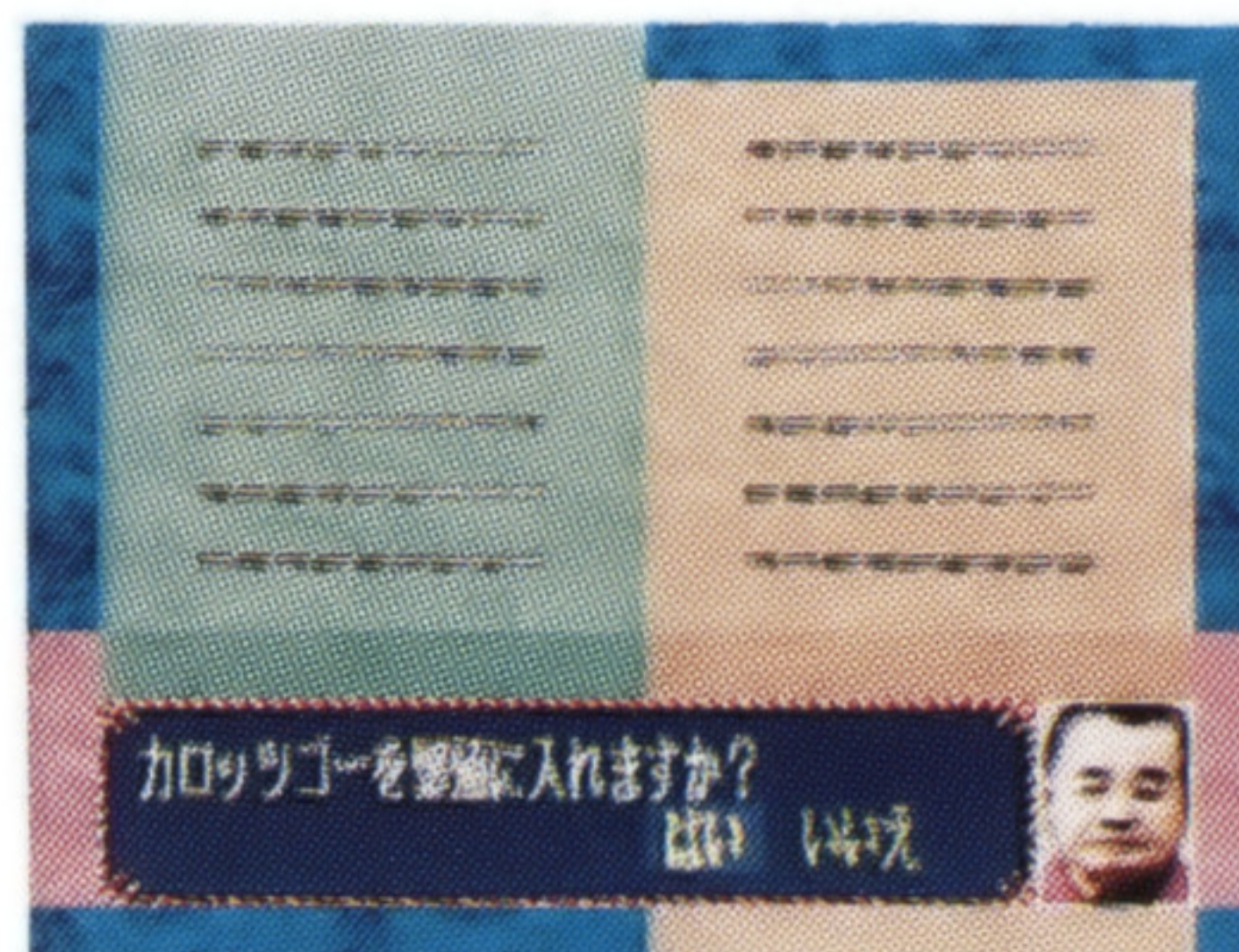
コースレコード

●『遠征』

ブリーダーズカップ用のパスワードが表示されます。(→13ページ)

競争馬を引退させます。

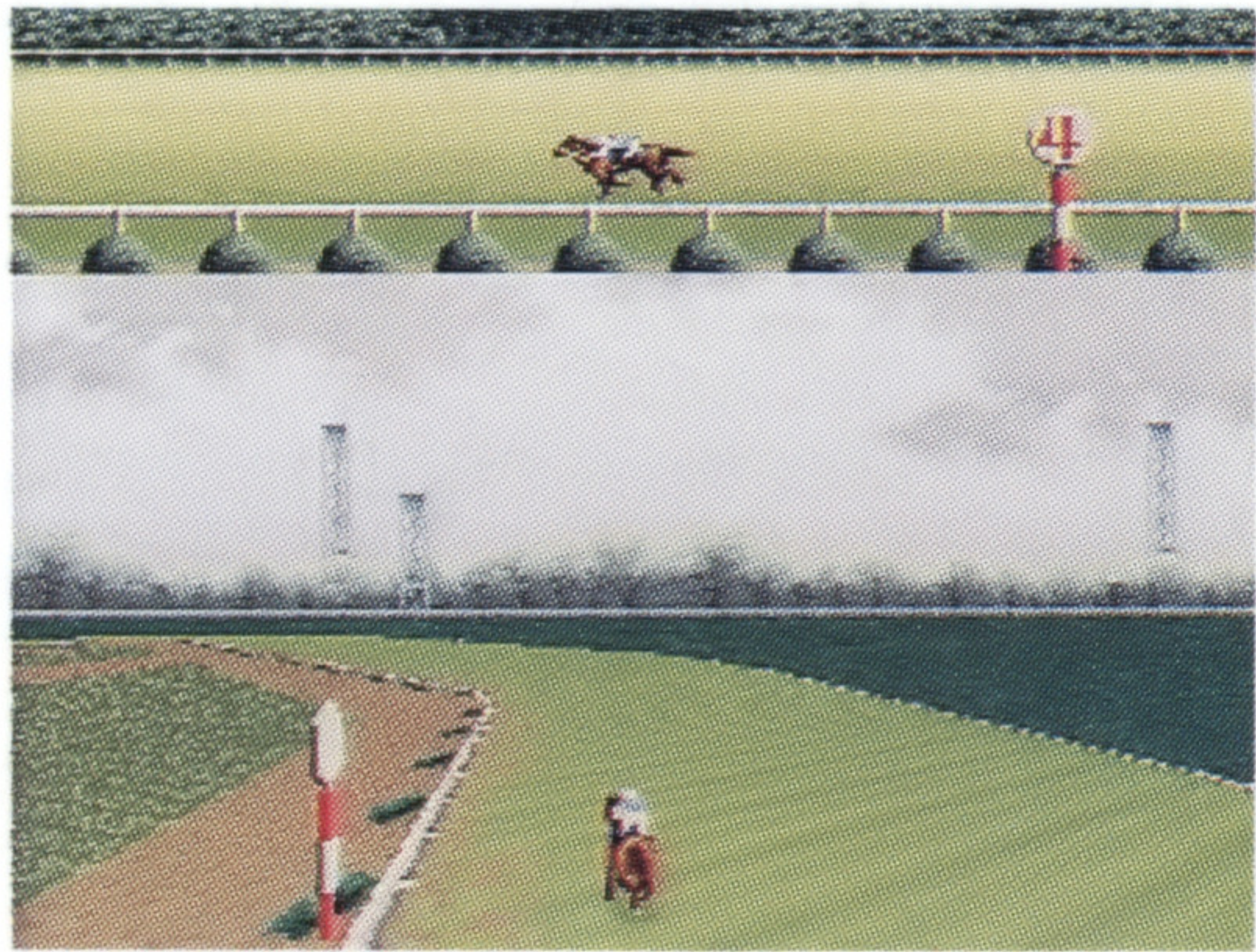
引退させると、その馬を繁殖に上げるかどうかを選択します。

選択後、再び父馬・母馬を選び次の競走馬を生産することになります、そのときに前の競走馬を繁殖に上げておくと父馬もしくは母馬としてその馬を選ぶことができます。

調教について

メインコマンドで『登録』をすませると、調教師が自分で調教(アクション調教)をするかどうか聞いてきます。アクション調教を行うと、馬の調子や状態や良くなったり、鍛えることもできますが、あまり強い調教をするとケガをする確率が高くなります。なお、自分で調教しない場合は、調教師がレースまでの調子を整えておいてくれます。

●アクション調教

プレイヤーが馬を走らせて調整する調教法です。選択すると、調教師が次のレースとすり合わせたやりかたを指示します。

アクション調教が済むと、そのときのタイムを表示し、調子の良し悪しを教えてくれます。

レースについて

メインコマンドで『出走』を選択すると、出馬表が表示されてからレースシーンとなります。出馬表で様々なデータを検討してからレースに臨むのがよいでしょう。

●出馬表

出走に関する様々な情報が表示されます。

※枠番は最大8までで、『リーディングジョッキー2』では、最高8頭立てで行なわれます。

●レース画面

※レース中は、タイムやペースや画面に表示されません。
他の馬の位置や自分のレース感でレース展開をして下さい。

●レース中の操作方法

十字ボタン…	プレイヤーの競走馬を左右に動かします。
Aボタン…	ムチを入れ、すばやく加速させます。
Bボタン…	手綱を使ってゆっくり加速させます。 押し続けるとスピードを抑えます。 ゲートが開く瞬間に押すとスタートダッシュができます。

●ムチと手綱を使用(連打)した時の違い

	ムチ	手綱
反応	素早く反応します	馬の気性によって反応が異なります。中には反応の鈍い馬もいます。
スタミナの消費	多い	少ない
疲労度	大きい	小さい
スピード	最大速度まで近づけていくことができます。	通常の速度(その馬の平均速度)よりも速く走りますが最大速度までは達しません。

●レース結果の見方

ブリーダーズカップ（対戦モード）

ブリーダーズカップでは、プレイヤー二人と他の馬が4頭出走してきます。
まず、タイトル画面でブリーダーズカップを選んで下さい。その次にプレイヤー1の出走させたい馬のパスワードを入力するか、バックアップの中から選択して下さい。プレイヤー2の馬も同じ手順で登録して下さい。パスワードを登録したときは、そのパスワードをバックアップとして保存するかどうかを聞いてくるので指示に従って下さい。

1Pと2Pの入力が終了すると、距離を聞いてくるので、距離を選んで下さい。
レース画面は上下に分割されます。上が1Pで下が2Pになるので、全体画面は表示されません。

最終目標

最終目標は、凱旋門賞への挑戦、制覇。
それには、国内最強となるべく重賞を勝ち抜く事が大きなポイント。
コンピュータに国内最強と認定されると、凱旋門賞への登録が…

■データの記録

「リーディングジョッキー2」はオートセーブを採用しておりますので、ゲームを進めていくと自動的に記録が保存されていきます。機能上、電源を切ったり、リセットを押すときは必ずメイン画面で押して下さい。

■データの初期化

スタートボタン、セレクトボタンを押しながらリセットボタンを押すとデータは初期化されます。

マニュアル補足用 競馬用語の基礎知識

●折り合い(←6ページ)

騎手と馬の呼吸があっているかどうかのこを言います。「折り合い」がついたというのは、騎手が馬の戦意を失わせることなく走らせた状態のことを言います。
逆に「折り合いがつかない」というのは騎手と馬との呼吸があわず、馬の能力を完全に出せなかった状態のことを言います。

●重賞(←7ページ)

重賞とは、オープンレースの中でも格付けされているレースです。レベルの高い順からGⅠ、GⅡ、GⅢになっており、「G」はグレードの略です。

●距離(←8ページ)

『長距離』
2400m以上のレースのこと。
『中距離』
1700m～2300mのレースのこと。
『短距離』
1600m以下のレースのこと。

●斤量(←8ページ)

騎手と重りを足した重さのことを斤量と言います。

『定量戦』

馬の年齢や性別によって同じ斤量を負担す

『馬齢戦』

馬の性別や年齢に応じて、斤量を決定するレースです。

『別定戦』

賞金や勝利数によって負担重量が決定されます。

『ハンデ戦』

ハンデキャッパーと呼ばれる専門家が馬の強さに応じて斤量が定められるレースです。

●脚質(←9ページ)

『逃げ』

スタートダッシュでトップに立ち、ゴールまで先頭を走る方法です。

『先行』

道中は、逃げ馬の2〜3番手ぐらいの先頭集団につけて4コーナーを回って逃げ馬を捕え、そのままゴールに流れこむ方法です。

『差し』

道中は、中団に待機して4コーナーあたりから上がっていき、直線で先行馬や逃げ馬を追い抜いていく方法です。

『追い』

道中は、後方にいてゴール前の直線で一気に勝負をかける方法です。

⚠注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

⚠警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ずぬいておいてください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

株式会社　カロッツェリア　ジャパン
〒103 東京都中央区日本橋1-6-8

ユーザーサポート係
03-3863-8488

祝祭日を除く火曜日から金曜日までの13:00～16:00